

Master System[®]



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECTOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar. Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

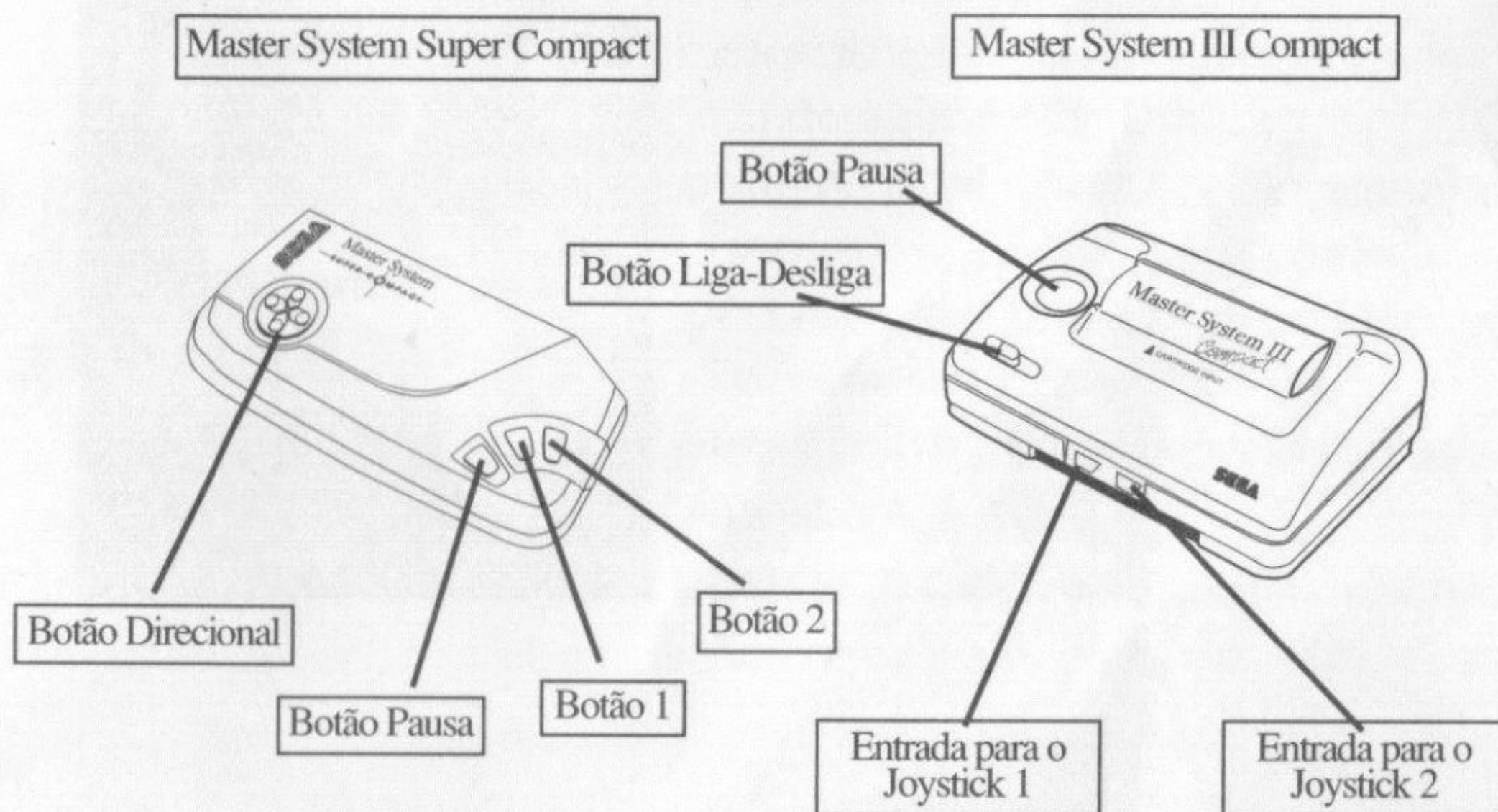
Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte o seu médico.

COLOCANDO O CARTUCHO NO MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick.
2. Coloque o cartucho ROBOCOP VERSUS THE TERMINATOR™ no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois ligue-o novamente.
4. ROBOCOP VERSUS THE TERMINATOR™ é para 1 jogador.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado.



Introdução

Anos depois da invenção do Robocop, a Cyberdyne Systems é contratada por Sac-Norad para construir a rede de defesa Skynet. Usando a única ligação de sucesso entre a mente humana e o computador, os cientistas de robótica usam as descobertas de Robocop para construir o CPU de Skynet.

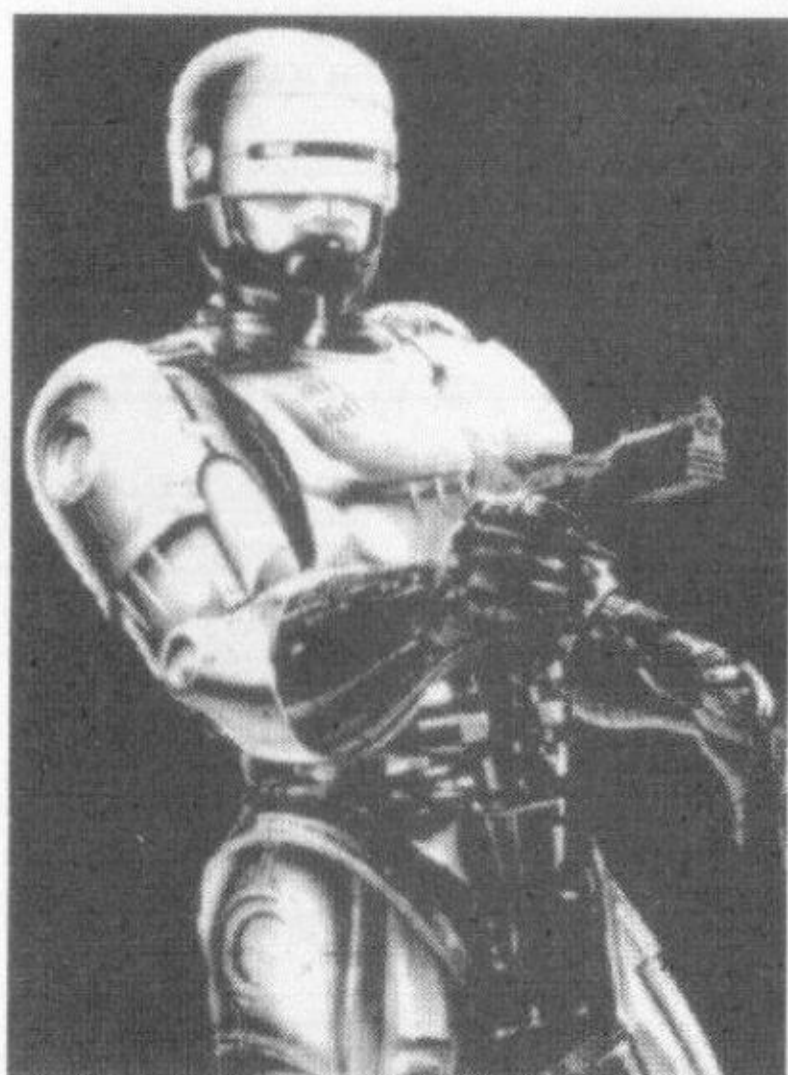
Depois de ficar pronto, Skynet se torna auto-suficiente e se declara inimigo da raça humana. Ele lança uma guerra genocida de máquinas contra os homens.

Tentando diminuir a resistência humana. Skynet manda um esquadrão de Exterminadores para o passado. Estes Exterminadores chegam na sede da OCP e levam Robocop a lutar contra o temível ED-209 na OCP. Depois de derrotá-lo, ele se carrega no computador e sem saber dá a Skynet a tecnologia da qual ele precisa.

Robocop é trazido de volta para a realidade avançada de Terminators, e descobre que ele precisa lutar contra o infestado futuro de Exterminadores para alcançar o santuário de Skynet. Se Robocop quiser salvar a humanidade, ele deverá destruir o CPU de Skynet.

O futuro da lei e da humanidade está em suas mãos.

Robocop



CLASSIFICAÇÃO *Organismo Cibernético*

PARAMETROS DE MISSÃO

Cumprimento da Lei

CONSTRUÇÃO *Exoesqueleto de Kevlar/Titânio cobrindo Tecido Vivo*

OBJETIVOS DE COMBATE *Supressão de atividade criminosa múltipla*

DIRETIVAS PRIMARIAS

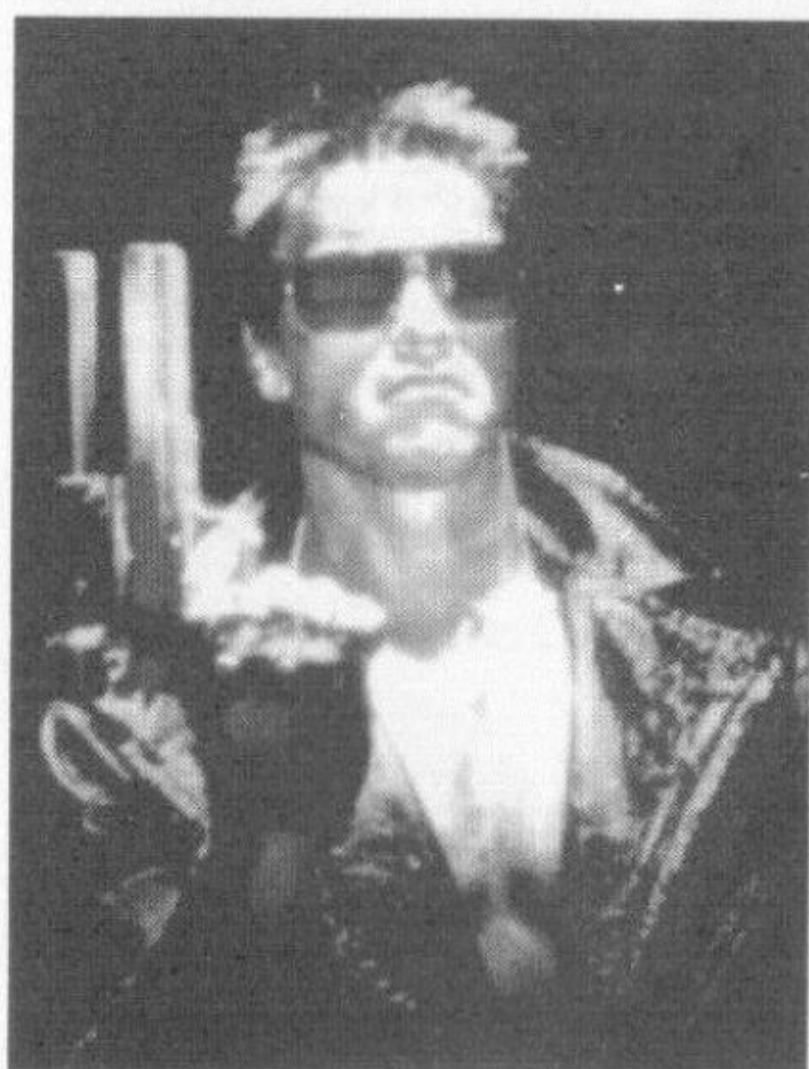
- 1. Servir a Confiança Pública*
- 2. Proteger o Inocente*
- 3. Manter a Lei*

SUPERVISOR *Robert Morton*

MODELO NO. OCP-1

CONSTRUTOR *Omni Consumer Products*

Terminator



CLASSIFICAÇÃO *Organismo Cibernético*

PARÂMETROS DA MISSÃO

Combate armado

CONSTRUÇÃO *Tecido Vivo cobrindo Endoesqueleto de Duralloy*

OBJETIVOS DE COMBATE *Perseguição incansável a Alvo Determinado*

DIRETIVA PRIMARIA *Destruir todos os as Formas de Vida Orgânica.*

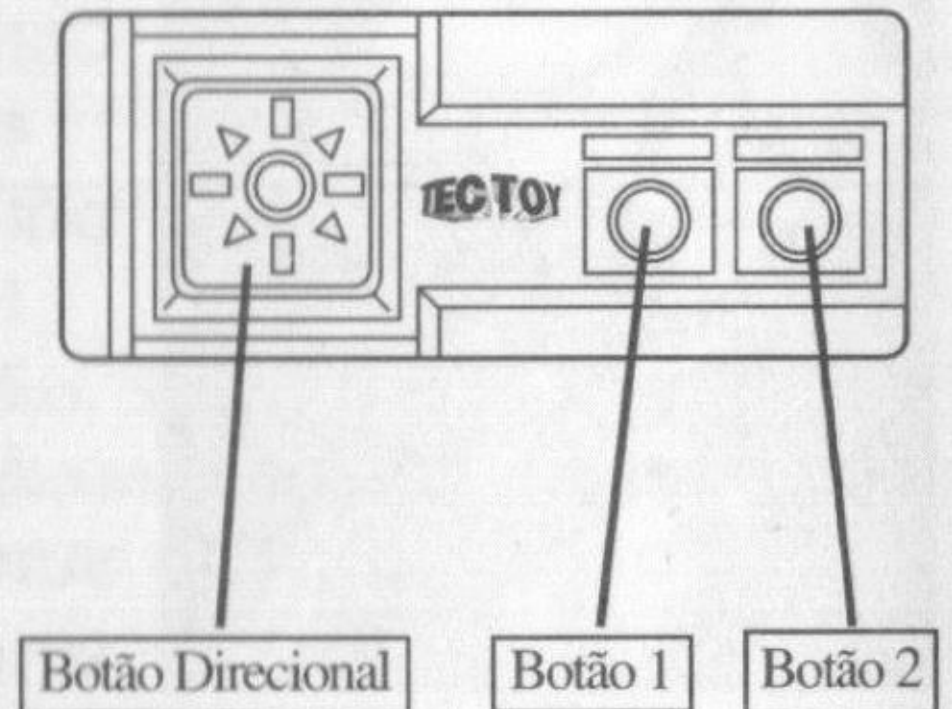
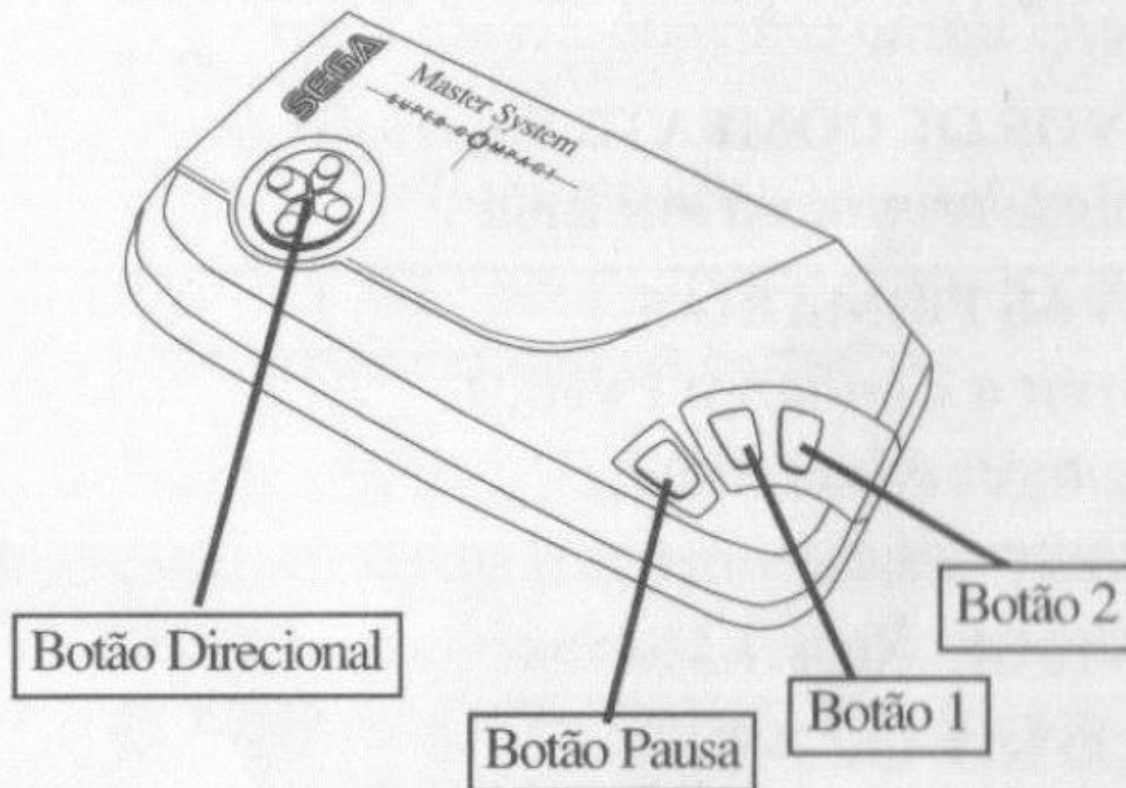
SUPERVISOR *Doutor Bertram Hollister*

MODELO NO. T-800

CONSTRUTOR *Cyberdyne Systems Inc.*

Controles

Master System Super Compact

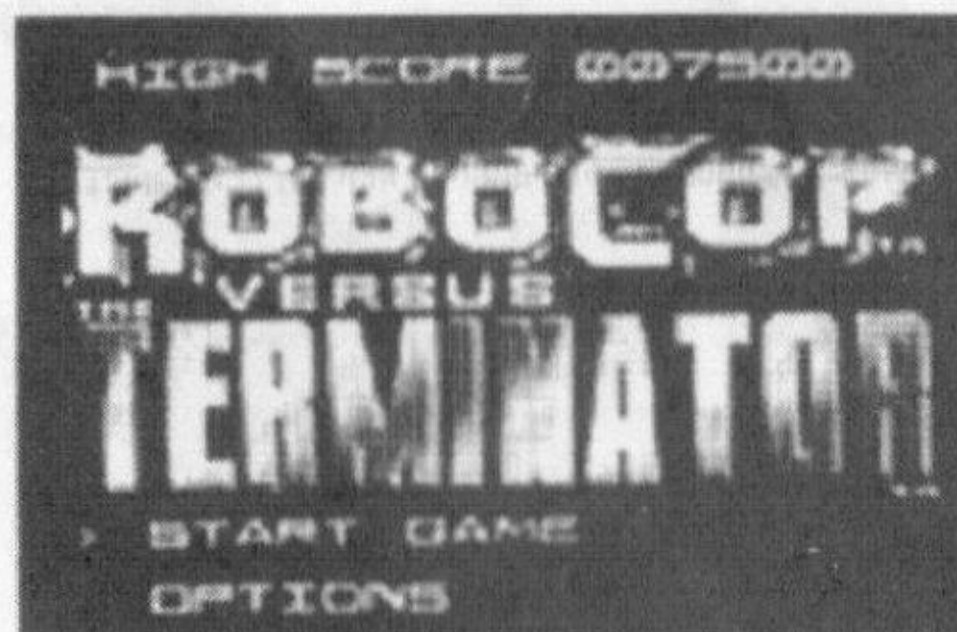


Antes de começar a jogar, aproveite para se familiarizar com os movimentos e funções do Joystick.

A Tela de Apresentação de Robocop versus Terminator

Depois da Tela do logotipo da Sega, uma série de créditos aparecerá seguida pela história de Robocop versus The Terminator.

Pressione o Botão 1 ou 2 para chamar a Tela de apresentação de Robocop versus Terminator.



As opções que serão mostradas na Tela de apresentação são "Start Game" (Começar o Jogo) e "Options" (Opções).

- Pressione o Botão D para cima ou para baixo para mover a seta entre as opções.
- Pressione o Botão 1 ou o Botão 2 para selecionar a opção.

OPTIONS (OPÇÕES)

Quando você selecionar esta opção, cinco novas opções serão apresentadas: Difficulty (Dificuldade), Music is (A Música é), Sound FX are (os efeitos sonoros são), Credits (Créditos) e Exit (Saída).

- Pressione o Botão D para cima ou para baixo para mover a seta entre as opções.
- Pressione o Botão 1 para mudar de opção

DIFFICULTY (DIFICULDADE)

O modo Normal é o modo básico: Você poderá selecionar Easy (Fácil) ou Hard (Difícil) para determinar o número de personagens Robocop você irá começar (7, 6 ou 5) e a força e a ferocidade de seus adversários.

MUSIC IS (A MÚSICA É)

O básico é ela permanecer no "On". Selecione "Off" se você não quiser ouvir a música durante o jogo.

SOUND FX ARE (OS EFEITOS SONOROS SÃO)

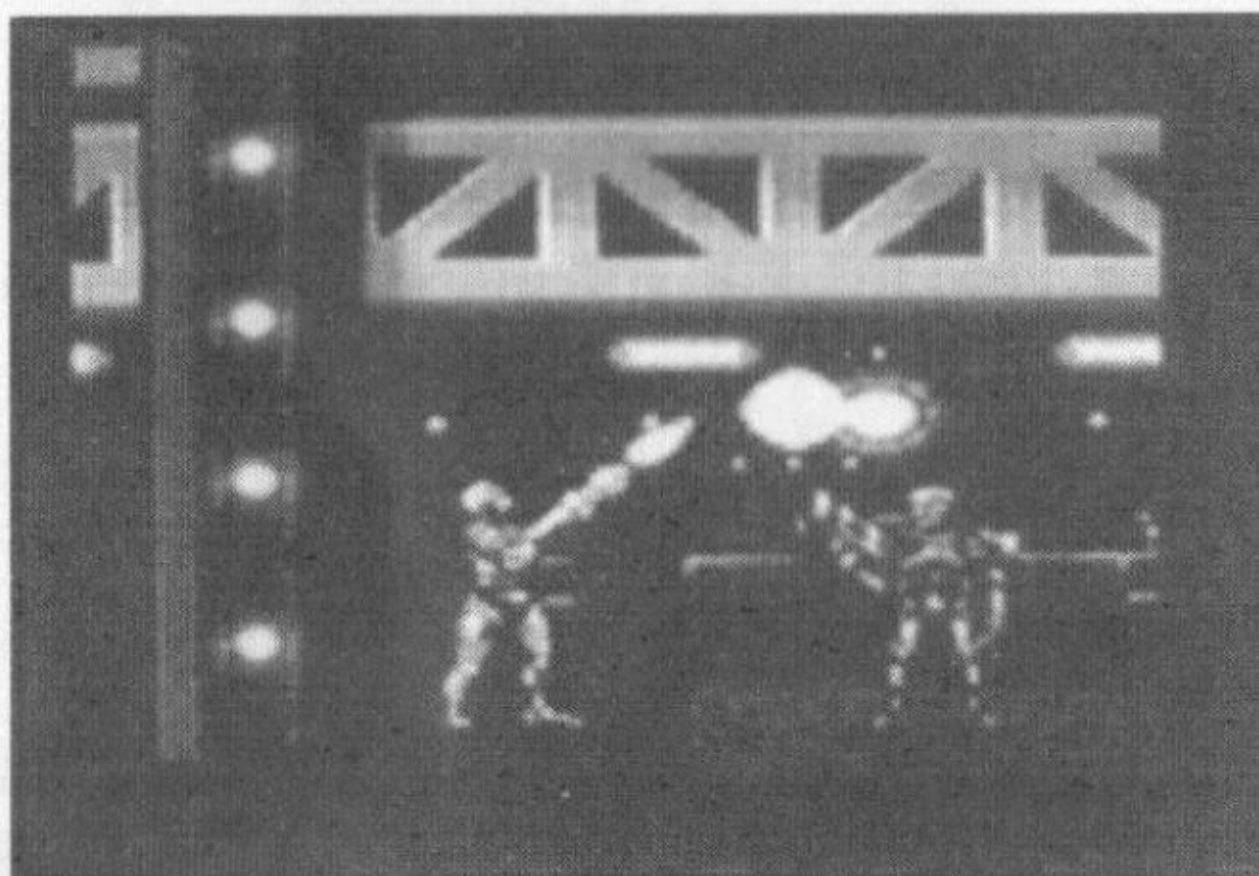
O modo básico é no "On". Selecione "Off" se você não quiser ouvir os efeitos sonoros durante o jogo.

CREDITS (CRÉDITOS)

Selecione esta opção para ver as Mensagens de Copyright se você estiver a fim.

O que você poderá esperar ver durante o Jogo

Onze exatas missões ficam entre Robocop e a destruição do CPU da Skynet. (Uma descrição da missão é dada antes de você começar a missão, mas maiores detalhes serão encontrados na seção "As onze missões" na página 10.) A missão de Robocop sempre começará pelo lado esquerdo do campo de jogo - a saída fica na extrema direita. Use as plataformas, cordas, e correntes e cabos superiores para progredir. Os pontos são ganhos por remover adversários da jogada (o seu placar e o número de personagens do Robocop que você tiver sobrando serão mostrados na Tela de Pausa - veja a seção Segure-se! na pág. 8).



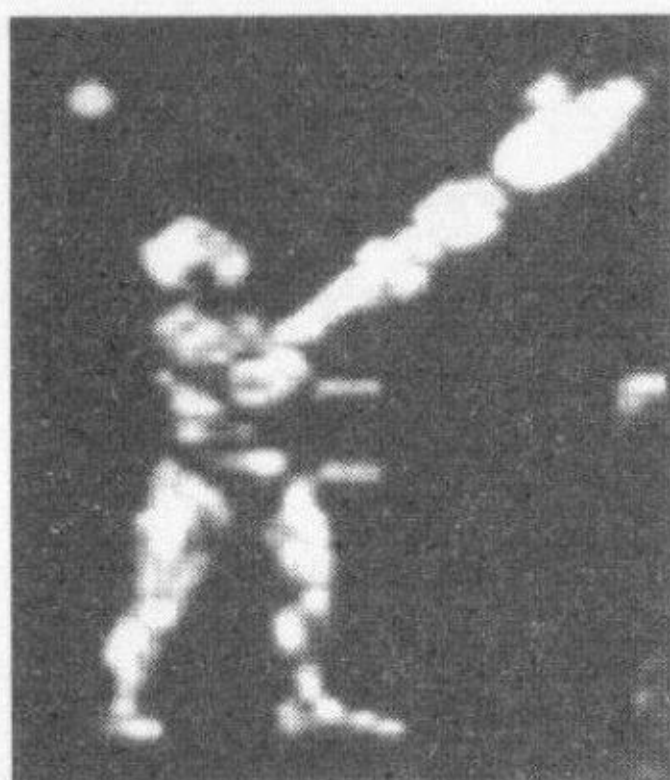
Robocop poderá cair de qualquer altura ou distância sem se machucar - bem, desde que ele não caia sobre qualquer coisa destrutível ou em um poço sem fundo. Robocop só perderá energia quando tocar em um adversário ou for atingido por um tiro. Fique de olho no nível de energia de Robocop no canto superior esquerdo da tela. Postos de Energia Extra estarão espalhados pela área de jogo (veja a seção Itens Especiais na página 12). Note que a energia do Robocop irá se completar no começo de cada nova missão. No final de uma missão, Robocop poderá encontrar um Chefão. A barra de energia do Chefão aparecerá no canto superior direito da tela.

Controlando o Robocop

Ele pode andar, abaixar, pular, atirar, subir escadas e correntes, se movimentar pelos cabos superiores, pegar Itens Especiais (Veja a seção Itens Especiais na página 12) e novo poder de fogo (veja a seção Armamento Pesado na página 12).

Andar

- Pressione o Botão D para a esquerda ou direita para fazer o Robocop andar nessas direções.



Atirar

- Pressione o Botão 1 para atirar com o revólver do Robocop
- Pressione o Botão D em qualquer direção (menos p/ baixo) para direcionar o tiro do Robocop quando estiver parado ou andando.

Pular

- Pressione o Botão 2 para fazer o Robocop pular - um pouco mais alto que a sua própria altura. Lembre-se que o Robocop poderá atirar enquanto estiver no ar.
- Pressione e mantenha pressionado o Botão D para cima e depois pressione o Botão 2 para fazer o Robocop pular e depois pressione o Botão 2 para fazer o Robocop pular um pouco mais alto que ele.

Abaixar

- Pressione o Botão D para baixo para fazer o Robocop se abaixar. Lembre-se de que ele poderá atirar quando estiver abaixado.

Usando escadas e correntes

Esses itens são essenciais para alcançar as partes mais altas. Para agarrar um escada ou corrente, pule nela. Para sair de uma escada ou corrente, o Robocop deverá pular fora dela - ele não poderá pular para cima.

- * Pressione o Botão D para cima ou para baixo para fazer o Robocop subir ou descer.

Lembre-se que o Robocop ainda poderá atirar com o seu revólver manual enquanto estiver em uma escada ou corrente mas ele irá parar de subir.

- * Pressione o Botão D em qualquer direção (mesmo para baixo) enquanto pressiona o Botão 1 para dirigir o tiro do Robocop.

Usando os Cabos Superiores

Estes itens também serão essenciais para alcançar a parte superior. Se o Robocop cair de um cabo ele irá automaticamente agarrá-lo. Para pegar um cabo quando estiver em baixo dele

- * Pressione e mantenha pressionado o Botão D para cima e depois pressione o Botão 2.
- * Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita para fazer Robocop caminhar pelo cabo.

Lembre-se que o Robocop poderá atirar quando estiver segurando o cabo mas ele irá parar de se mover.

- * Pressione o Botão D em qualquer direção (mesmo para baixo) enquanto pressiona o Botão 1 para dirigir o tiro do Robocop.

Segure-se!

Você poderá querer congelar a ação e dar um pausa para ver o seu placar atual, o Maior Placar, e o número de personagens do Robocop que você tem sobrando.

- * Pressione o Botão de Pausa no seu Master System durante o jogo para congelar a ação. Uma Tela de Pausa especial aparecerá.
- * Pressione o Botão de Pausa para continuar jogando quando a ação estiver congelada.

Missão Cumprida!

Quando uma missão é completada, uma tela de situação aparecerá e dois bônus serão dados: um bônus de saúde do Robocop (baseado na sua energia quando a missão foi completada) e um bônus de Missão (baseado no sucesso do Robocop em completar a missão, por exemplo, o número de reféns resgatados). O número de personagens do Robocop restantes também será mostrado.

Maior Placar

O Maior Placar é mostrado no topo da Tela de Título (e na Tela de Pausa). O inicial é 7,500 pontos. Você poderá superar isto. Lembre-se que o seu recorde será apagado quando o seu Master System for desligado. O Maior Placar não será afetado quando você pressionar o Botão Reset no seu Master System.

As 11 Missões

Robocop deverá descobrir o caminho de um lado da cidade até o outro, entrar e destruir o complexo de escritórios da OCP antes de ser transportado para o futuro para quebrar as defesas da Skynet e finalmente destruir o CPU no coração da base. Só então o futuro da humanidade estará salvo.

Lembre-se de que você não precisa resgatar todos os reféns ou destruir todas as câmeras para completar uma missão, mas definitivamente faz parte dos seus interesses fazê-lo.

Missão 1: Nível de Treinamento

Objetivo Principal: Colher armas e ficar vivo

Uma volta (bastante) estreita através das ruas, apenas para você se acostumar com o balanço das coisas. Atire nos capangas armados com pistolas, revólveres automáticos e rifles militares de especificações poderosíssimas antes que eles atirem em você. No final desta missão você irá encontrar um bandido durão com uma grande arma.

Missão Dois: As ruas de Detroit

Objetivo Principal: Resgatar Reféns

Não tem erro em soltar um refém, basta tocá-lo para que ele fique livre. Cuidado, alguns bandidos cavaram um poço em algum lugar da missão. Não caia nele procurando descobrir o que tem no fundo. Cuidado! Um Exterminador estará esperando por você no final desta missão.

Missão Três: Cidade Delta em Construção

Objetivo Principal: Destruir as câmeras de segurança

A Cidade Delta nunca foi completada e agora bandidos aglomeram-se neste labirinto de grades. As Câmeras de Segurança espalhadas pelo cenário irão informar sempre a posição do Robocop. Expluda elas antes que elas tenham a chance. Um grande e malvado robô espera por você no final desta missão.

Missão Quatro: A Fazenda Tóxica

Objetivo Principal: Tomar cuidado com o lixo tóxico

Um vasto depósito de lixo tóxico está em todo lugar - não toque em nada, e tome cuidado com as flamas que saem dos queimadores de produtos radioativos. Cuidado com a localização dos revólveres, alguns estão no teto e outros escondidos no chão.

Missão Cinco: O Complexo de Escritórios da OCP

Objetivo Principal: Resgatar os empregados da OCP e revistar os escritórios

Os empregados da OCP estão sendo mantidos como reféns, e guardas de segurança e Endoskeletons de Exterminadores estão de patrulha. Atire em tudo já que algumas partes dos escritórios são facilmente revistáveis. Fique de olho em portas para descobrir áreas inacessíveis (um pulo alto irá fazer Robocop passar por uma porta). E prepare-se para uma terrível batalha com o ED-209...

Missão Seis: Posto avançado do Exterminador

Objetivo Principal: Libertar os reféns rebeldes

No futuro... um cenário de pesadelo onde a humanidade está quase extinta nas mãos das máquinas. Armas automáticas fixas e Endoesqueletos de Exterminadores estão por toda a parte. Tome cuidado com pedras soltas e poços de fogo, mas não deixe isto impedi-lo de resgatar os reféns rebeldes - toque-os para libertá-los.

Missão Sete: Subsolo do Complexo

Objetivo Principal: Ficar vivo

O lugar está cheio de Exterminadores. Tome cuidado para não cair nos poços sem fundo.

Missão Oito: Abrigo subterrâneo

Objetivo Principal: Apenas continuar vivo

Evite mais armas automáticas e Endoesqueletos de Exterminadores, e resgate mais alguns reféns para ter uma boa medida

Missão Nove: A base secreta remota

Objetivo Principal: Apenas continuar vivo

Você está agora nos subúrbios do CPU da Skynet. Destrua os Endoskeletons de Exterminadores e revólveres automático fixos.

Missão 10: A Parede da Skynet

Objetivo Principal: Retirar os discos de radar

Uma série de salas "protegendo" o CPU da Skynet são conhecidos publicamente como A Parede. Procure por mais revólveres automáticos fixos e Exterminadores.

Missão 11: Skynet

Objetivo Principal: Derrotar o Chefão da Skynet

É isso. Depois de 10 missões de sangue, suor e lágrimas (e óleo), Robocop estará pronto para enfrentar o poder definitivo.

Fases Escondidas

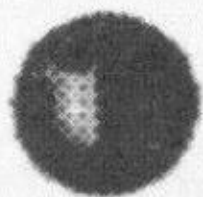
Se você encontrar uma saída secreta você será avisado e receberá o seu objetivo principal. Como você irá descobrir uma? Agora isto significaria dizer... Elas não seriam secretas então, seriam?

Itens Especiais

Apenas ande sobre os itens abaixo para pegá-los e ativá-los. Lembre-se que alguns Itens Especiais desaparecerão depois de algum tempo.



Pote de Pasta Energética Uma pasta rudimentar (parecida com comida de bebê) que restaura no mínimo um quarto da energia do Robocop e no máximo toda ela. Quanto mais cheio o pote, maior será a energia reposta para o Robocop.



Escudo Dá invencibilidade temporária contra tiros - mas não contra quedas em poços sem fundo.



Personagem do Robocop Um personagem extra do Robocop será sempre bem-vindo!

Armamento Pesado

Robocop sempre tem consigo um revólver de alta velocidade nas mãos, mas ele poderá pegar armamentos mais pesados durante as suas viagens. A maior parte das armas está simplesmente largada por aí (Você ficará feliz em saber que não há limite de munição.)

A arma última arma coletada é a arma que o Robocop irá usar (a não ser que ele esteja em uma escada, corrente ou cabo - veja nota abaixo).

A arma não estará mais em uso quando perder um personagem do Robocop - apenas o seu revólver continua. Todo armamento que Robocop estiver carregando quando terminar uma missão será carregado para a missão seguinte.



Revólver A arma tradicional do Robocop. Ela é comparativamente fraca mas efetiva se estiver nas mãos certas - e ela nunca abandona o Robocop.

Nota: É necessário usar as duas mãos para atirar com as armas seguintes, é por isso que o Robocop só poderá usar o seu revólver quando ele estiver segurando uma escada, corrente ou cabo.



Rifle Laser Surpresa! Ele atira feixes de laser letais.



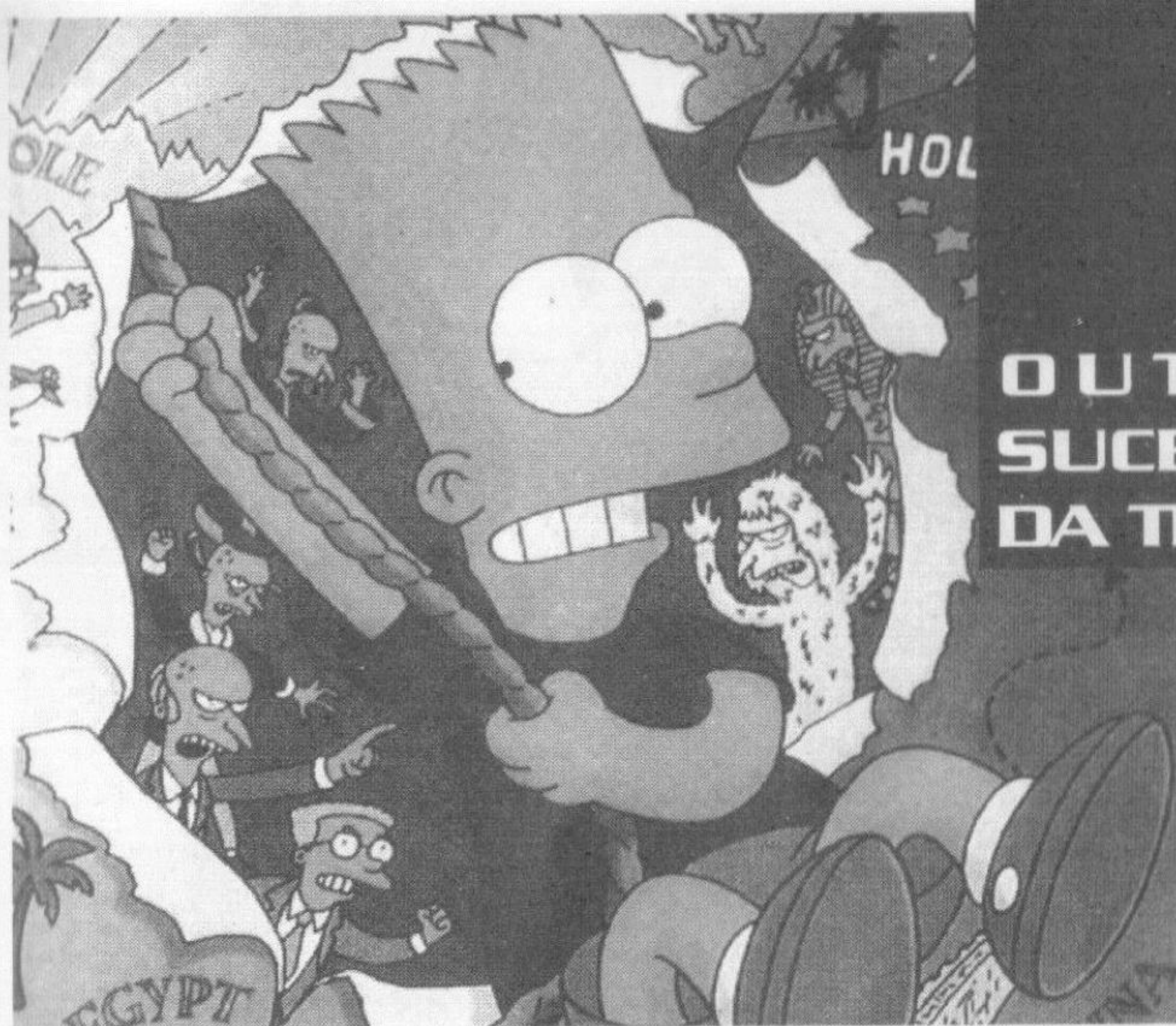
Rifle de Plasma Ele atira feixes de plasma intenso - útil para provocar grandes danos nos Chefões.



Lança-Foguetes Os foguetes que ele atira são altamente destrutivos.

Dicas Úteis

- Nas ruas, tome cuidado com adversários escondidos em prédios. Atire neles antes que eles atirem no Robocop de alguma janela.
- É impossível passar por algumas áreas do cenário, portanto encontre outro caminho. O Robocop poderá usar de vez em quando objetos não atravessáveis como proteção contra o poder de fogo dos adversários.
- O tiro do Robocop irá atravessar algumas paredes.
- O Robocop poderá andar atrás de algumas áreas do cenário onde poderá haver algo útil escondido...
- Atire no cenário - você poderá encontrar itens úteis escondidos. Mas tenha cuidado: algumas vezes surpresas desagradáveis também estão escondidas.
- Mantendo pressionado o Botão 1 você terá um tiro automático vagaroso. Pressionar rapidamente o Botão 1 é melhor para tiros mais rápidos.
- O Robocop poderá libertar reféns ou coletar Itens Especiais sem estar no mesmo plano, basta ele pular sobre eles.
- Alguns dos capangas são mais baixos do que a média, o que significa que os tiros dados pelo Robocop passarão sobre as suas cabeças. Outros abaixam-se para atirar, também. Você foi avisado.
- Tente atirar nos adversários de cima ou de baixo.
- Não fique quase em cima dos adversários - os tiros do Robocop não terão efeito.
- Não pegue potes de Pasta de Energia quando a energia do Robocop estiver no máximo. Apenas o faça quando você precisar da Pasta de Energia. Você geralmente pode voltar.
- Na maior parte do tempo quando você retirar um adversário do jogo, ele se foi de vez. Limpe a fase o máximo possível, depois o Robocop poderá andar por aí e coletar todos os Itens Especiais sobrando como lazer



**OUTROS
SUCESSOS
DA TEC TOY**

THE SIMPSONS - BART VS. THE WORLD

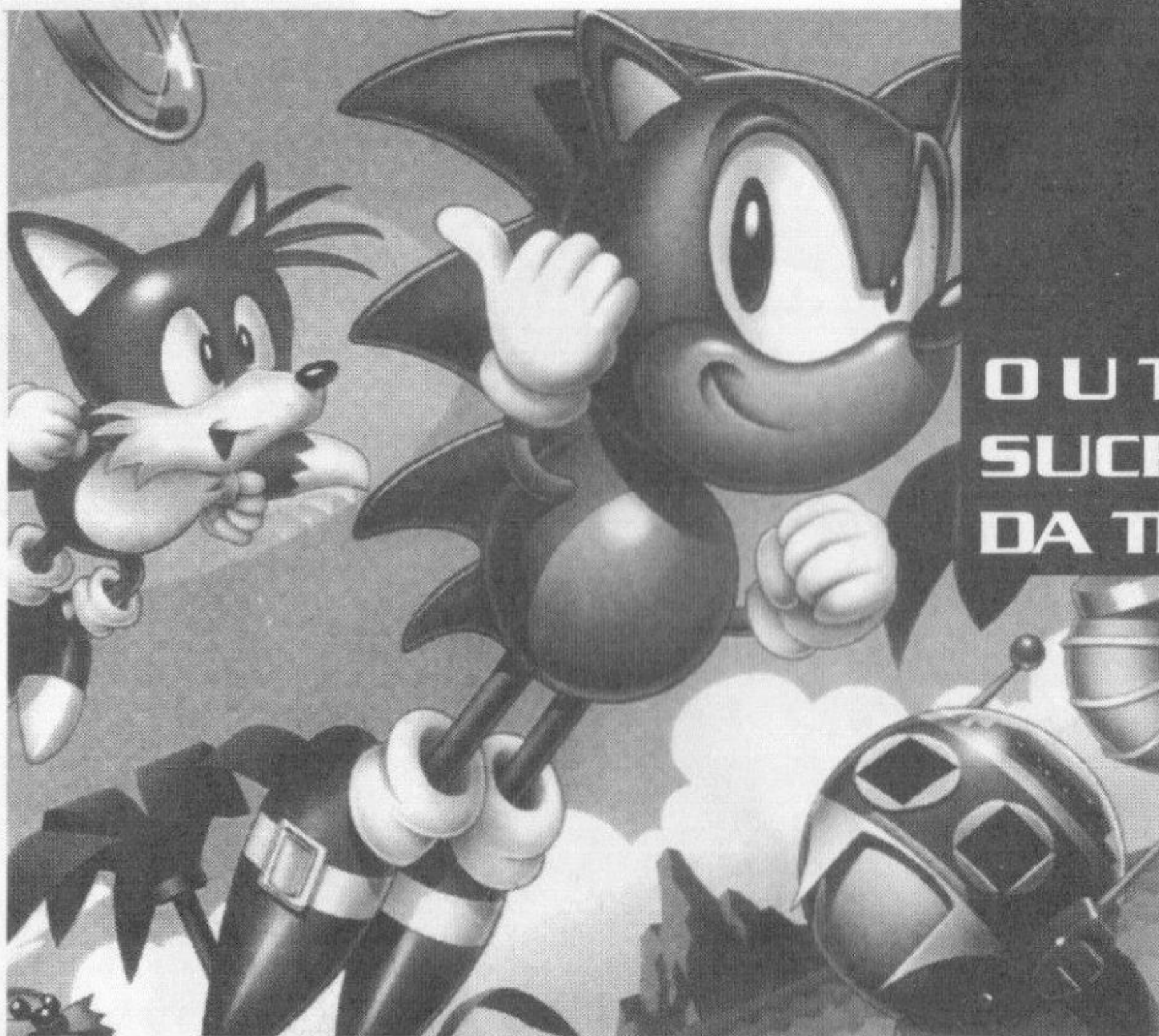
Parece impossível, mas Bart ganhou um prêmio num concurso de arte! Nosso culto amiguinho vai levar toda a família para uma caça ao tesouro ao redor do mundo. Na verdade, tudo não passa de uma armação do Sr. Montgomery Burns que perdeu milhões desde que Homer foi contratado para sua usina nuclear. Burns está gastando uma fortuna com essa viagem só para eliminar esta família da face da Terra. Para isso ele conta com vários parentes importantes no mundo todo. Tudo começa na China, onde a Grande Muralha transforma-se numa pista de skate. Depois vem o Pólo Norte - aqui Bart irá enfrentar uma criatura metade-homem, metade-monstro, metade-Burns. 3 metades??? É, fazer o quê? Bart ainda passa pelo Egito e dá uma parada para bagunçar o Vale dos Reis e a Esfinge. Depois vai para Hollywood, onde Eric von Burns, o temido diretor de cinema, fará de tudo para acabar com os Simpsons. Burns pensa que não deve ser muito difícil eliminar uma família tão patética. Prove que ele está redondamente enganado e divirta-se com a mais nova aventura dos Simpsons!

Master System

The Simpsons™ & © 1993 Twentieth Century Fox
Film Corporation. © 1993 Acclaim Entertainment Ltd.

Todos os direitos reservados.

Distribuído sob licença de Acclaim Entertainment Ltd.



**OUTROS
SUCESSOS
DA TEC TOY**

SONIC CHAOS

Caro amiguinho... da última vez que Dr. Robotnik foi visto, ele estava aos prantos por ter sido derrotado pelo Sonic. Isto foi em Sonic the Hedgehog, lembrou?

Pois é, agora estamos em Sonic Chaos, o mais novo sucesso deste grande porco-espinho. Aqui o problema é o seguinte: a ilha está sendo sacudida por terríveis explosões e a causa de tudo é que as Esmeraldas do Caos desapareceram da Caverna do Norte!

Para piorar, uma máquina voadora anda sobrevoando os céus da Ilha do Sul, pilotada por um sujeitinho de enorme bigode e nariz vermelho. Tudo ficou claro: Dr. Robotnik está de volta!

Junte-se a Sonic e Tails para reaver as Esmeraldas do Caos, em seis incríveis fases de muita emoção e velocidade. Tente trazer a paz de volta a ilha, mas não pense que esta vai ser a última aparição do Dr. Robotnik, pois aí, a brincadeira ficaria sem graça!

Master System

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408- Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000

TELEFONE: (011) 831 2266

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS